

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Karya sastra merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Karya sastra menjadi bagian dari masyarakat dan budaya tempat lahir karya sastra itu sendiri. Sebagaimana diungkapkan oleh Sastrowardoyo (1999: 14) yang menyatakan bahwa sastra tidak bisa lepas dari produk zaman yang melahirkan sastra itu. Dengan karya sastra kita dapat mengungkapkan segala perasaan, baik suka maupun duka, mengekspresikan cara berpikir, menjelaskan makna kehidupan, serta mengungkapkan jati diri kepada pembaca ataupun pendengar melalui sebuah media karya sastra, seperti puisi, lirik lagu, novel, dan lain sebagainya.

Karya sastra dapat dituangkan dalam beberapa macam bentuk dan salah satu bentuknya adalah komik. Menurut Scott Cloud dalam Waluyanto (2005: 51), komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang berdekatan dan bersebelahan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik dalam bahasa Jepang dikenal dengan istilah *Manga* (漫画). Komik Jepang juga sangat diminati di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya komik Jepang yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia seperti *One Piece*, *Naruto*, *Detective Conan*, *Shingeki no Kyojin*, dan sebagainya.

Shingeki no Kyojin atau dikenal juga dengan judul bahasa Inggris *Attack on Titan* merupakan komik karya Hajime Isayama. Isayama merupakan *mangaka* (penulis komik) yang terkenal di Jepang. Ia lahir pada 29 Agustus 1986 dan berasal dari Oyama (Prefektur Oita). Ia merupakan lulusan dari Kyushu Designer Gakuen, program studi Desain komik dalam jurusan Kesenian. Dilansir dari Ensiklopedia Dunia, Isayama memulai karirnya ketika mengikuti kompetisi Magazine Grand Prix, sebuah kompetisi yang dipromosikan oleh Kodansha. Dalam kompetisi tersebut ia mendapat penghargaan "*Fine Work*" setelah menampilkan versi *one shot* (komik pendek dengan satu cerita utuh) dari *Shingeki no Kyojin*.

Shingeki no Kyojin merupakan serial komik pertamanya yang dimuat dalam majalah bulanan *Shonen Magazine* pada tahun 2009. Komik tersebut kemudian memenangkan beberapa penghargaan setelah dimuat dalam majalah tersebut. Komik *Shingeki no Kyojin* mulai diterjemahkan ke bahasa Inggris oleh Kodansha USA, kemudian diadaptasikan ke dalam anime oleh Wit Studio pada tahun 2013. Anime dan komik *Shingeki no Kyojin* telah meraih beberapa penghargaan bergengsi untuk karyanya. Beberapa penghargaan tersebut di antaranya Kodansha Komik Award (2011), Attilio Micheluzzi Award (2014), Harvey Award (2014), Guinness World Records (2014), Tokyo Anime Award

(2014), Crunchyroll Anime Awards (2017, 2018, 2021), dan IGN's Best of 2013 Awards, Sugoi Japan Awards.

Shingeki no Kyojin bercerita tentang perjuangan umat manusia untuk bertahan hidup dari serangan para Titan, makhluk raksasa yang memakan manusia. Cerita dimulai dengan Eren Yeager, Mikasa Ackerman, dan Armin Arlert, tiga sahabat yang tinggal di dalam tiga dinding yang melindungi umat manusia dari para Titan. Suatu hari, sebuah Titan Colossus berhasil menembus dinding Maria (dinding terluar) dan menyebabkan kehancuran di Shiganshina, kota tempat tinggal Eren dan kawan-kawan. Eren menyaksikan ibunya dimakan oleh Titan, dan hal ini membuatnya bertekad untuk menghancurkan semua Titan. Eren, Mikasa, dan Armin kemudian bergabung dengan Survey Corps, pasukan militer yang bertugas melawan para Titan. Dalam perjalanannya, mereka bertemu dengan banyak orang, termasuk Levi Ackerman, kapten Survey Corps yang terkenal dengan kekuatannya; Erwin Smith, komandan Survey Corps yang ambisius; dan Historia Reiss, ratu baru Pulau Paradis.

Versi anime dari komik *Shingeki no Kyojin* pertama kali dibuat oleh Wit Studio, dengan adaptasi yang diproduksi oleh Production I.G. Anime ini pertama kali tayang pada 6 April 2013. Serial ini mendapatkan popularitas yang luar biasa dan sejak itu telah melahirkan beberapa musim lanjutan serta film-film terkait. Komik *Shingeki no Kyojin* sendiri ditulis dan diilustrasikan oleh Hajime Isayama, dan adaptasi anime ini sangat berkontribusi pada popularitas global dari seri ini.

Proses pengadaptasian komik *Shingeki no Kyojin* ke dalam anime tidak terlepas dari banyaknya perubahan. Adapun perubahan tersebut meliputi perbedaan durasi yang tentunya berpengaruh pada alur cerita, sehingga banyak adegan yang dihilangkan atau diubah. Salah satu contohnya adalah adegan percakapan antara Eren dan Mikasa setelah Eren mengetahui bahwa dirinya adalah seorang *Titan Shifter* (orang yang memiliki kemampuan untuk berubah menjadi Titan). Adegan ini cukup panjang di komik, tetapi hanya diceritakan secara singkat di anime. Selain perbedaan pada alur, tentunya terdapat pula perbedaan dari aspek lain seperti latar dan penokohan. Dari segi penokohan, karakter Mikasa mendapat pengembangan lebih dalam dengan adegan-adegan tambahan yang menampilkan sisi emosionalnya, terutama kekhawatirannya terhadap Eren.

Latar cerita juga diperkaya, khususnya kota Shiganshina yang digambarkan dengan detail lebih mengesankan, termasuk pasar yang ramai dan pemandangan kota yang lebih luas, memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kehidupan di dalam dinding. Alur cerita juga dimodifikasi dengan anime memulai narasi menggunakan adegan singkat serangan Titan Kolosal di Shiganshina sebagai "*hook*" (elemen menarik yang memikat perhatian penonton) yang kuat, berbeda dengan komik yang langsung dimulai dari kehidupan sehari-hari. Perubahan-perubahan ini secara kolektif memberikan dimensi baru pada

cerita, memperdalam karakterisasi, memperkaya latar, dan menciptakan keterlibatan penonton yang lebih intens sejak awal.

Dalam penelitian ini, penulis mengacu pada beberapa penelitian yang sudah ada sebelumnya yang cukup relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang membahas tentang komik ataupun anime *Shingeki no Kyojin* telah banyak dilakukan oleh peneliti di Indonesia dengan berbagai macam teori. Beberapa di antaranya adalah skripsi Rino Akbar Budinata dari Universitas Pendidikan Ganesha (2021) dengan judul “Konflik Batin Tokoh Levi Ackerman dalam Anime *Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2* Karya Araki Tetsurō” pada tahun 2021 yang menggunakan teori psikoanalisis dan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan psikologi sastra penelitian menunjukkan bahwa konflik batin ditimbulkan adanya kekuasaan insting, ego dan super-ego yang saling ingin menguasai dalam diri tokoh Levi.

Selanjutnya, penelitian kedua oleh Muhammad Farid Ramadhan dari Universitas Diponegoro (2020) yang mendeskripsikan perubahan efikasi diri pada tokoh Armin menggunakan metode studi kepustakaan dengan pendekatan naratif dan psikologi sastra. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa bentuk-bentuk efikasi diri Armin yaitu tidak mampu bertindak, meragukan kemampuan dirinya, tidak mudah menyerah, dan berani bertanggung jawab. Penelitian ketiga oleh Aryo Nur Syafiq dari Universitas Islam Sultan Agung Semarang (2022) yang menganalisis representasi kekerasan dalam anime *Shingeki no Kyojin* menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan metode penelitian analisis-deskriptif kualitatif. Penelitian ini mengungkapkan bahwa anime *Shingeki no Kyojin* mengandung banyak unsur kekerasan verbal dan non-verbal, serta kekerasan fisik dan psikis yang dilakukan oleh Eren sebagai respons terhadap kekejaman bangsa Marley. Ketiga penelitian ini menunjukkan relevansi dan kontribusi akademis dalam memahami berbagai aspek dari *Shingeki no Kyojin*.

Selain itu ada penelitian keempat oleh Muhaimin H.R. dari Universitas Hasanuddin (2024) dengan judul Perbandingan Struktur Cerpen Dan Film Drive *My Car* (ドライブマイカー) menggunakan teori strukturalisme sastra dan menggunakan metode penelitian analisis deskriptif. Penelitian Muhaimin ini memiliki objek yang berbeda namun memiliki rumusan, metode, dan alur penelitian yang sama. Dalam penelitiannya, Muhaimin menunjukkan bahwa struktur cerita pada cerpen memiliki tahapan berbeda dengan filmnya serta terdapat perbedaan dan persamaan struktur (intrinsik) dari aspek alur, latar, dan tokoh penokohan.

Penelitian ini mengkaji perbandingan struktur antara komik dan anime *Shingeki no Kyojin* karya Hajime Isayama serta dampak pengadaptasiannya, dengan fokus pada perbedaan dan persamaan dalam penyajian cerita, karakter, dan elemen visual. Perbedaan visual dan musik latar juga signifikan, dengan anime yang lebih dinamis dan berwarna, serta adanya musik latar yang

menciptakan suasana berbeda dibandingkan dengan komik yang mengandalkan teks dan gambar. Beberapa tokoh misalnya mengalami perubahan dalam adaptasi, dan ada variasi dalam latar yang lebih terperinci di anime dibandingkan komik. Perbedaan alur cerita antara anime dan komik juga mempengaruhi pemahaman penonton terhadap kisah secara keseluruhan.

Penulis membatasi kajian pada komik *Shingeki no Kyojin chapter 1-34* dan anime *Shingeki no Kyojin season 1* karena untuk memastikan fokus yang mendalam dan analisis yang komprehensif terhadap unsur-unsur intrinsik yang dikembangkan secara spesifik dalam periode tersebut. Dengan membatasi ruang lingkup penelitian pada satu season penulis dapat mengeksplorasi secara mendalam dan terperinci perbandingan-perbandingan struktur komik dan anime *Shingeki no Kyojin*. Penulis akan meneliti komik dan anime *Shingeki no Kyojin* atau *Shingeki no Kyojin* dengan menggunakan pendekatan struktural untuk menganalisis perbandingan kedua karya tersebut yang dituangkan dalam skripsi berjudul “Perbandingan Struktur Komik dan Anime *Shingeki no Kyojin*”

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1. Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk membandingkan struktur komik dan anime *Shingeki no Kyojin* dari aspek latar, alur, dan tokoh penokohan
2. Untuk mengetahui dampak pengadaptasian komik *Shingeki no Kyojin* ke dalam anime *Shingeki no Kyojin*.

1.2.2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperluas dan mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pendekatan strukturalisme khususnya dalam bentuk komik.
- 2) Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan bagi pembaca mengenai pendekatan strukturalisme sastra yang terdapat dalam komik dan anime *Shingeki no Kyojin*.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan acuan bagi penelitian dengan pendekatan strukturalisme sastra berikutnya atau bagi penelitian yang menggunakan objek yang serupa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2. Landasan Teori

Landasan teori merupakan hal yang penting bagi penelitian sastra sebagai hasil pemikiran yang menyeluruh, mendalam, dan terorganisir. Landasan teori juga berfungsi sebagai pengarah dalam penelitian atau sebagai alat pemecahan masalah. Landasan teori harus sesuai dengan tujuan penelitian, maka teori yang dipilih haruslah sesuai dengan yang diteliti.

2.1 Teori Strukturalisme Sastra

Secara Etimologis struktur berasal dari kata *struktural*, dalam bahasa latin yang berarti bentuk atau bangunan (Ratna, 2006: 88). Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (1995: 36-37) strukturalisme dipandang sebagai salah satu pendekatan (penelitian) kesusastraan yang menekankan pada kajian hubungan antar unsur pembangun karya. Namun, strukturalisme pada dasarnya juga dapat dipandang sebagai cara berpikir tentang dunia kesusastraan yang lebih merupakan susunan hubungan daripada susunan benda. Demikian kodrat setiap unsur dalam bagian sistem hubungannya dengan unsur lain yang terkandung di dalamnya (Nurgiyantoro, 1995: 37).

Pendekatan struktural dipelopori oleh kaum formalis Rusia dan strukturalisme Praha yang mendapat pengaruh langsung dari teori *Saussure* yang mengubah studi linguistik dari pendekatan *diakronik* ke *sinkronik*. Menurut mereka pembicaraan tentang karya sastra yang otonom tidak perlu dikaitkan dengan hal-hal yang berada di luar karya. Karya sastra merupakan totalitas yang dibangun secara koherensif oleh berbagai unsur yang membangunnya. Di satu pihak struktur karya sastra dapat diartikan sebagai susunan, penegasan dan gambaran semua bahan dan bagian yang menjadi komponennya. Sementara di lain pihak struktur karya sastra juga menyarankan pada pengertian hubungan antar-unsur (intrinsik) yang bersifat timbal balik, saling menentukan, mempengaruhi, yang secara bersama membentuk kesatuan yang utuh (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1995: 36)

Struktural sendiri memberikan perhatian penuh terhadap totalitas dan keutuhan makna. Namun yang menjadi dasar analisis struktural bukan hanya bagian-bagian totalitas tersebut, tetapi juga segala yang ada antara bagian-bagian itu yang kemudian menyatukannya menjadi totalitas. Struktural memasukkan gejala, kegiatan atau hasil kehidupan ke dalam suatu sistem makna yang tersendiri atas struktur yang mandiri dalam antarhubungan. Pendekatan objektif disebut juga sebagai analisis intrinsik. Di mana perhatian hanya berpusat semata-mata pada unsur yang mempertimbangkan keterjalinan antar unsur di satu sisi, dan totalitas unsur-unsur lain (Ratna, 2006: 88). Analisis secara objektif juga menolak adanya pengaruh dari unsur luar (ekstrinsik).

Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra. Unsur-unsur ini secara langsung sangat berperan untuk membangun cerita. Unsur tersebut adalah peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan, bahasa atau gaya bahasa (Nurgiyantoro, 1995: 23). Dengan demikian teori ini berfungsi untuk mengidentifikasi, mengkaji dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik. Analisis aspek intrinsik karya sastra adalah analisis yang hanya mengkaji aspek karya itu sendiri.

a. Latar

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu yang mengacu pada pengertian tempat hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Pembaca dapat merasakan dan menilai kebenaran, ketepatan dan aktualisasi latar yang diceritakan sehingga merasa lebih akrab (Abrams dalam Nurgiyantoro, 1995: 216-217).

Peristiwa-peristiwa dalam cerita terjadi pada pada suatu waktu atau di dalam suatu rentang waktu tertentu dan tempat tertentu. Latar dibangun dengan keterangan, petunjuk ruang dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra (Sudjiman, 1992: 44). Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar sosial. Ketiga unsur tersebut masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya (Nurgiyantoro, 1995: 229)

Latar tempat mengacu pada tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Unsur tempat yang digunakan dapat berupa tempat-tempat dengan nama, inisial atau lokasi tertentu tanpa menyebutkan dengan jelas namanya (Nurgiyantoro, 1995: 229). Latar sosial merujuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup hal yang kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap dan lain-lain (Nurgiyantoro, 1995: 233). Latar waktu berhubungan dengan masalah “kapan” terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi (Nurgiyantoro, 1995: 230)

b. Alur atau Plot

Alur atau plot menurut Kenny dalam Nurgiyantoro (1995: 113) merupakan peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita yang mana peristiwa-peristiwa tersebut bersifat kompleks dan berhubungan sebab akibat. Pendapat Kenny tersebut diperkuat lagi oleh Sudjiman (1992: 29)

dengan mengatakan bahwa plot adalah rangkaian peristiwa yang terjal dengan padu dan menggerakkan jalan cerita melalui kerumitan ke arah klimaks dan penyelesaian.

Berdasarkan urutan waktu terjadinya peristiwa-peristiwa dalam cerita atau plot dibedakan menjadi dua, yaitu plot kronologis dan plot tak kronologis. Plot kronologis disebut juga dengan plot maju, sedangkan plot tak kronologis disebut juga dengan plot mundur. Pada plot tak kronologis cerita dimulai dari akhir kemudian bergerak menuju awal (Nurgiyantoro, 1995: 153-154).

c. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita (Aminuddin dalam Nurgiyantoro, 1995: 79). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa tokoh adalah individu rekaan pada sebuah cerita sebagai pelaku yang mengalami peristiwa dalam cerita. Penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita sehingga dapat diketahui karakter atau sifat para tokoh itu. Lewat penokohan ini, pengarang dapat mengungkapkan alasan logis terhadap tingkah laku tokoh. Perwatakan atau penokohan dalam suatu cerita adalah pemberian sifat baik lahir maupun batin pada seorang pelaku atau tokoh yang terdapat pada cerita (Hayati, 1990: 119).

2.2. Anime

Anime merupakan Bahasa Jepang yang berasal dari bahasa Inggris *animation* yang berakar dari kata *Anima* berarti jiwa atau kehidupan. Dalam perspektif strukturalisme sastra, anime diposisikan sebagai sebuah teks naratif audiovisual yang otonom dan memiliki struktur pembangun yang saling mengikat. Sejalan dengan pandangan Hadi Abdul Aziz yang mendefinisikan anime sebagai fenomena media dan sistem komunikasi yang kompleks, anime dalam tinjauan strukturalisme tidak sekadar dimaknai sebagai produk budaya populer, melainkan sebagai sebuah bangunan cerita yang utuh. Setiap elemen penyusun anime—mulai dari penokohan, alur, latar, hingga tema—merupakan tanda-tanda yang saling berinteraksi secara dinamis. Karakter-karakter dalam anime tidak berdiri sendiri, melainkan berfungsi sebagai elemen struktural yang menggerakkan narasi di dalam dunia imajinatif yang memiliki logika otonomnya sendiri. Oleh karena itu, analisis anime melalui pendekatan strukturalisme berfokus pada pembongkaran relasi antarunsur intrinsik tersebut, guna memahami bagaimana struktur naratif di dalam anime dibangun dan bekerja secara padu untuk menghasilkan makna, tanpa harus bergantung pada faktor-faktor ekstrinsik di luar teks.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anime berasal dari kata *animation*, atau dalam bahasa Jepangnya *animeshon* (アニメーション) yang disingkat anime. Istilah anime itu sendiri digunakan untuk membedakan

film kartun buatan Jepang dengan film kartun yang lain. Untuk membuat satu anime adalah gambar langkah untuk membuat suatu imajinasi penggambaran karakter dalam anime dengan cara memanfaatkan prinsip “*after image*” pada visual memanfaatkan gambar tidak bergerak menjadi gambar yang bergerak secara terus menerus.

2.3. Komik

Menurut Scott McCloud dalam kajiannya yang berjudul *Understanding Comics* (1993), komik dikonseptualisasikan sebagai bentuk “seni sekuensial” (*sequential art*) di mana unsur visual dan tekstual tidak berdiri sendiri, melainkan diatur dalam urutan ruang dan panel yang terstruktur. Dalam kacamata strukturalisme, McCloud menyoroti bahwa makna naratif dalam komik dibangun melalui mekanisme *closure*, yakni proses kognitif pembaca dalam menghubungkan panel satu dengan panel lainnya (yang dipisahkan oleh *gutter* atau ruang kosong) untuk menciptakan kesatuan alur cerita. Lebih lanjut, ia menekankan karakteristik struktural khas komik yang kerap menggunakan pola transisi *aspect-to-aspect* (perpindahan dari satu aspek ke aspek lain dalam latar waktu yang sama), yang berfungsi secara intrinsik untuk membangun suasana emosional (*mood*) dan latar ruang secara detail sebelum menggerakkan narasi utama. Berdasarkan Frederik L. Schodt (*Tata Bahasa Visual dan Kesatuan Organik*)

Sementara itu, Frederik L. Schodt melalui karyanya *Komik! The World of Japanese Comics* (1983) mendefinisikan komik sebagai sebuah medium naratif mandiri yang dikonstruksi oleh tata bahasa visualnya tersendiri (*visual grammar*). Dari perspektif struktural, Schodt memandang komik sebagai kesatuan organik yang terbentuk dari integrasi elemen linguistik—seperti balon dialog dan efek suara (*onomatope*)—dengan elemen tata letak visual seperti garis gerak (*speed lines*), ekspresi karakter, dan komposisi latar. Relasi antarunsur intrinsik ini disusun sedemikian rupa bukan sekadar sebagai ilustrasi pelengkap teks tertulis, melainkan sebagai struktur utama yang secara independen mampu menyampaikan kompleksitas konflik, emosi, dan dinamika karakter di dalam dunia fiksi tersebut.

Berdasarkan Prof. Jacqueline Berndt (*Medium Komunikasi dan Sintaksis Narasi*)

Melengkapi pandangan tersebut, Jacqueline Berndt, seorang akademisi di bidang *Komik Studies*, menegaskan bahwa komik bukanlah sekadar genre komik, melainkan sebuah medium komunikasi naratif dengan karakteristik formal dan struktural yang sangat spesifik. Dalam bingkai analisis struktural teks, Berndt menyoroti pentingnya tata letak panel (*koma*) dan arsitektur halaman sebagai elemen pembangun sintaksis narasi komik. Ia berargumen bahwa keutuhan makna sebuah teks komik sangat bergantung pada interaksi dinamis dan terstruktur antara tanda-tanda piktorial (gambar) dan tekstual di

dalam batas-batas panel tersebut. Oleh karena itu, analisis terhadap komik menuntut pembongkaran terhadap bagaimana elemen-elemen keruangan dan visual tersebut diorganisasikan untuk membentuk satu kesatuan alur yang padu.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas, komik merupakan bentuk komik asal Jepang. Namun, dalam kajian strukturalisme sastra visual, komik tidak sekadar dipandang sebagai ilustrasi bergambar, melainkan sebagai teks naratif yang otonom. Berdasarkan pandangan Scott McCloud (1993), komik adalah bentuk seni sekuensial di mana elemen teks dan gambar disusun ke dalam struktur panel untuk menghasilkan jalinan narasi. Hal ini sejalan dengan Berndt yang memosisikan komik sebagai medium yang memiliki tata bahasa visualnya sendiri (visual grammar). Dalam perspektif struktural, unsur-unsur pembangun komik—seperti alur cerita, penokohan, transisi antarpanel, latar, dan dialog—saling berelasi secara erat. Makna yang utuh dari sebuah komik hanya dapat dipahami dengan membedah bagaimana elemen-elemen intrinsik visual dan tekstual tersebut diorganisasikan ke dalam satu kesatuan struktur cerita.

2.1.3. Struktur Cerita Komik dan Animasi (Film)

a. Struktur Cerita Komik

Sama halnya dengan sastra tulisan, komik pun memiliki struktur dan elemen sendiri. Struktur dan elemen yang penulis bahas berdasarkan sudut penceritaan visual atau *visual storytelling*. Eisner menyebutkan cara bercerita pada dasarnya terbagi menjadi dua, yaitu melalui kata-kata (lisan atau tertulis), elemen visual (gambar atau lukisan), ataupun penggabungan keduanya seperti dalam media komik.

Menurut Eisner (1996), ada cara utama untuk mencapai keberhasilan bercerita secara visual, yakni dengan mengontrol cara baca untuk mencapai empati pembaca melalui implementasi atensi dan retensi pembaca.

1. Aspek atensi dapat dicapai melalui tampilan visual yang provokatif dan atraktif. Hal ini mencakup segala aspek yang menyusun visual mulai dari gaya visual, stereotip hingga pengemasannya dalam komposisi yang baik. Jika memenuhi aspek atensi, maka sudah mendapatkan konten dengan ciri khas yang akan disampaikan.
2. Aspek retensi dapat dicapai dengan pengaturan kejelasan dan logika penyusunan visual dan kejutan dalam cara bercerita. Untuk mengatur kejelasan, logika dan kejutan dalam bercerita, maka harus memahami struktur cerita. Struktur cerita dapat ditentukan sesuai kebutuhan cerita dan konten yang akan disampaikan. Selain itu, struktur cerita berfungsi sebagai pembagi antara bagian hirarki dalam komik.

Kosasih (2014) membagi struktur cerita menjadi enam bagian, sebagai berikut.

1) Pengenalan cerita

Selain ada sinopsis, cerita memuat tentang pengenalan cerita.

Bentuk pengenalan cerita adalah pengenalan tokoh kepada pembaca dan dalam penulisannya juga memuat permasalahan atau konflik.

2) Puncak konflik

Sebuah cerita akan menarik apabila memuat konflik atau permasalahan. Ibarat masakan, konflik adalah bumbu penentu masakan. Jadi, menarik tidaknya sebuah cerita ada di kemampuan mengelola konflik dan cara mengakhiri konflik.

Bentuk dari evaluasi dapat terbentuk pada pernyataan atau komentar pengarang terhadap puncak konflik yang dibuatnya. Tentu saja penulis harus menyampaikannya dalam sebuah cerita agar semakin hidup dan dramatis.

3) Resolusi

Maksud resolusi pada struktur cerita adalah pendekatan dalam menyelesaikan akhir dari sebuah cerita. Bagi beberapa penulis cerita, bagian ini yang paling sulit. Karena tidak semua cerita bisa diselesaikan dalam ruang yang pendek dan terbatas.

b. Struktur Cerita Animasi (Film)

Menurut Field (2005: 30), cerita adalah keseluruhan, dan elemen yang membentuk cerita itu adalah aksi, karakter, konflik, scene, dan dialog. Terdapat Act I, Act II, dan Act III, yang saling berhubungan dan membentuk cerita secara keseluruhan. Dalam membuat struktur cerita, dibagi menjadi tiga babak, yaitu babak satu, babak dua, dan babak tiga. Penggunaan Three Act Structure juga memudahkan penulis skenario untuk dapat memetakan cerita dan jalan cerita menjadi lebih rinci. Menurut Gulino (2013), penggunaan tiga babak (*three act*) merupakan cara bagi penulis untuk membagi luasnya halaman menjadi bagian-bagian yang dapat dicerna dan dapat dikerjakan satu per satu tanpa perlu memperhatikan keseluruhan pekerjaan skenario cerita. Tiga babak ini mempermudah penulis untuk memetakan cerita, dan memfokuskan apa yang terjadi dan apa yang berjalan di masing-masing babak, sesuai dengan bentuk cerita, sehingga cerita yang dibentuk tidak bertele-tele, dan tidak juga terlalu pendek dalam menunjukkan apa yang terjadi di dalam cerita. Menurut Field (2005: 30), babak/act ini disebut yaitu Set-up (Act I), Confrontation (Act II) dan Resolution (Act III) untuk mengkategorikan struktur cerita. Atau dengan kata lain, dalam cerita terdapat permulaan, titik tengah, dan akhir cerita. Dalam menggunakan struktur cerita tiga babak ini, halaman

skenario menjadi hitungan dan patokan tiap-tiap babak, agar tulisan yang dibuat tetap terarah.

1) Act I (*Set-Up/Beginning*)

Dalam Act I, adalah permulaan cerita, di mana penulis skenario menceritakan dan membahas tentang pengenalan karakter, tentang apa cerita tersebut, menggambarkan situasi, dan menunjukkan relasi karakter utama dengan karakter lain (bisa juga dengan lingkungan), yang ada di dalam dunia penceritaan. Act I adalah alat pengait bagi audiens dalam melihat cerita (yang biasanya dilakukan selama 10 menit), dan menentukan fokus dari cerita itu sendiri. Dalam penerapan teorinya, biasanya babak pertama memakan setidaknya 1-30 halaman skenario untuk menceritakan dan menggambarkan status quo, atau “dunia normal” menurut cerita tersebut, dan keadaan awal karakter sebelum berprogresif ke arah yang lebih jauh.

2) Act II (*Confrontation/Middle*)

Act II adalah struktur paling panjang di dalam cerita, di mana dalam babak ini menceritakan tentang karakter utama yang memasuki konflik dan menghadapi masalah demi masalah untuk menggapai keinginan atau tujuan si karakter utama, dan menyelesaikan konflik yang ada, dan menentukan apa keinginan dan kebutuhan karakter. Dalam babak kedua ini, dapat menggunakan setidaknya hampir keseluruhan dari skenario yang berkisar dari 30-90 halaman, karena di babak inilah yang menunjukkan perkembangan cerita yang signifikan serta perjalanan dari karakter tersebut dalam menggapai tujuannya.

3) Act III (*Resolution/End*)

Act III disebut akhir dari cerita, tetapi secara penulisan skenario, babak ketiga bukanlah akhir, tetapi sebuah resolusi atau titik utama dalam cerita, yang menunjukkan apa yang terjadi pada cerita dan karakter utama. Apakah karakter utama berhasil atau tidak, dan apakah karakter utama berhasil mendapatkan keinginannya atau tidak. Sejatinya, babak ketiga bukanlah akhir dari cerita, tetapi akhir dari penulisan cerita yang selesai di dalam skenario. Biasanya babak ketiga memakan 90-120 halaman skenario, atau bisa kurang sedikit, tergantung dengan progresi dan pembentukan cerita.